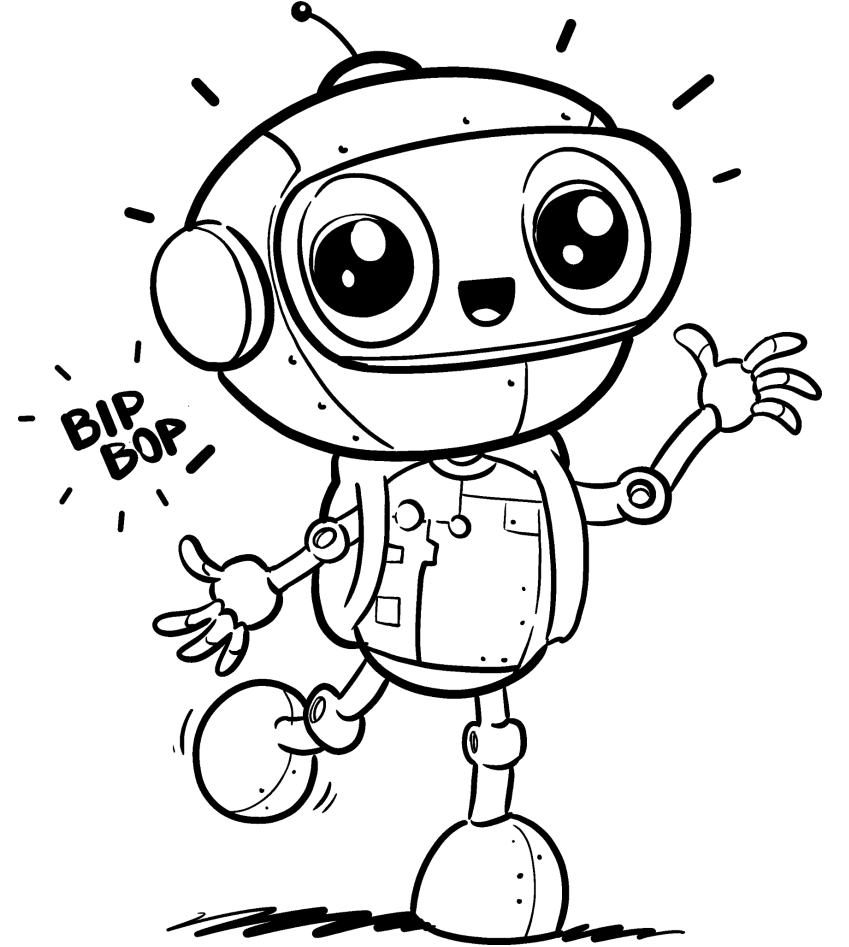


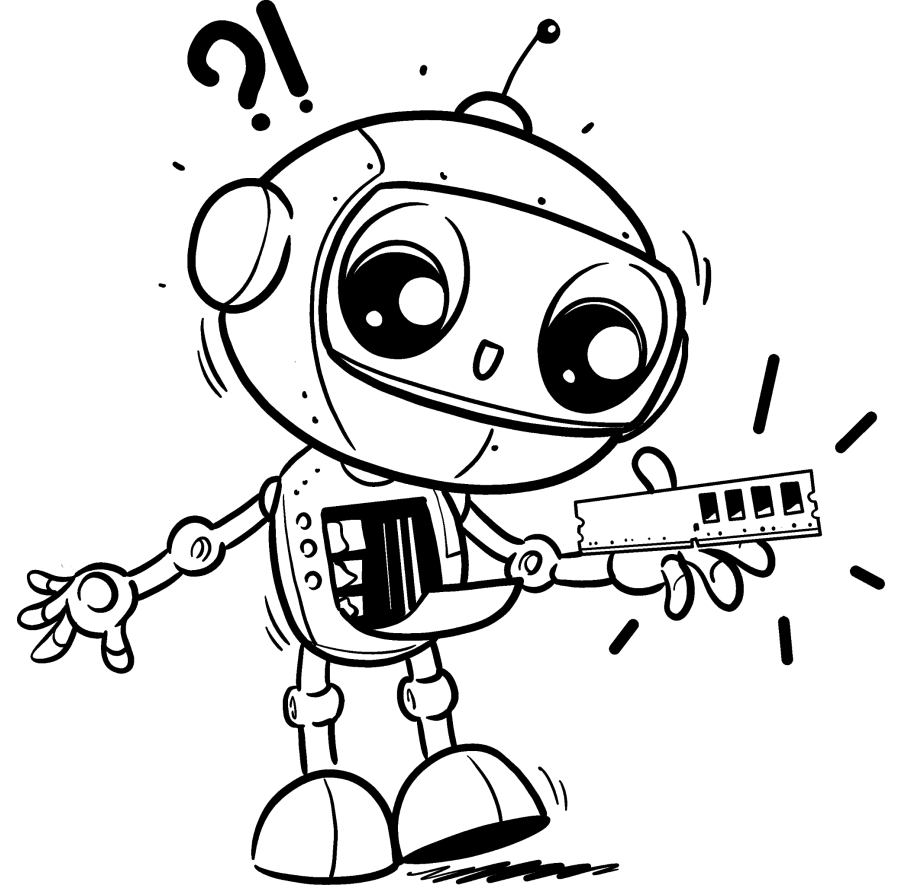
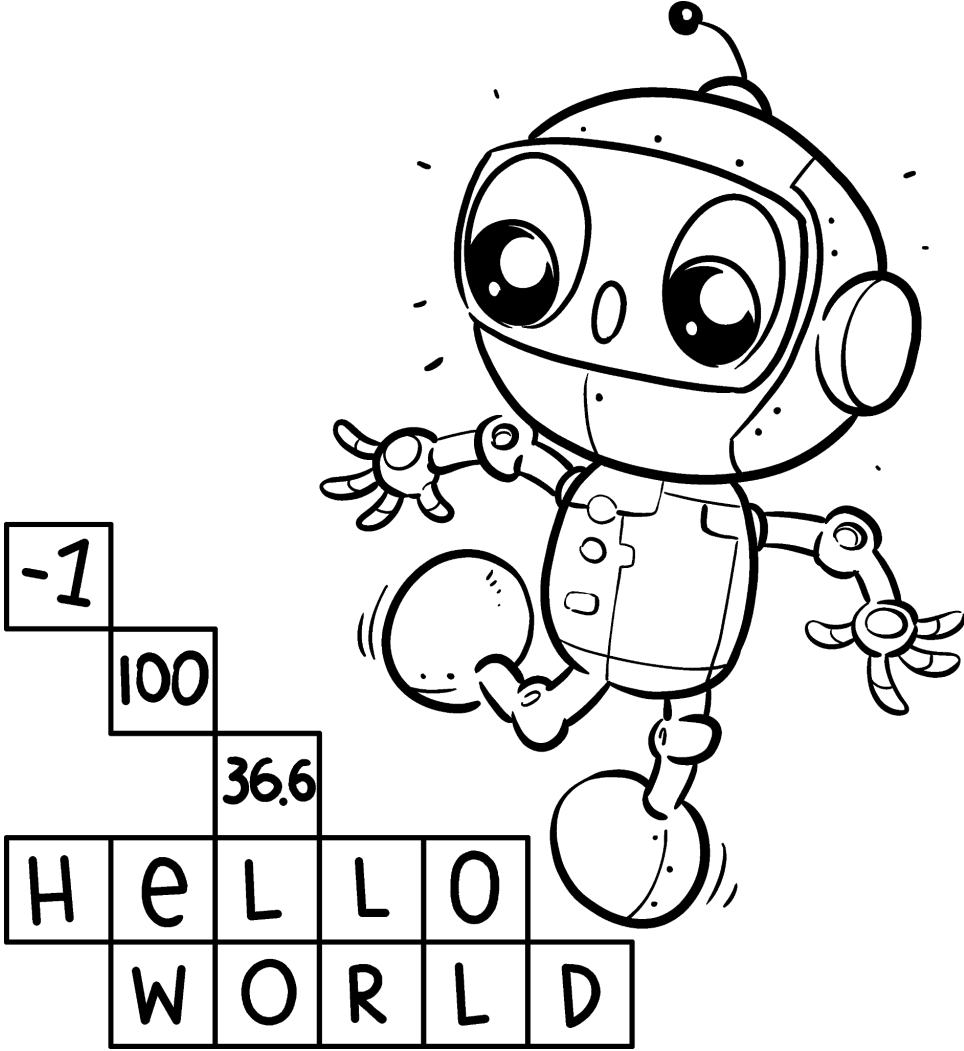
Robot Bipbop



ve Değişkenler

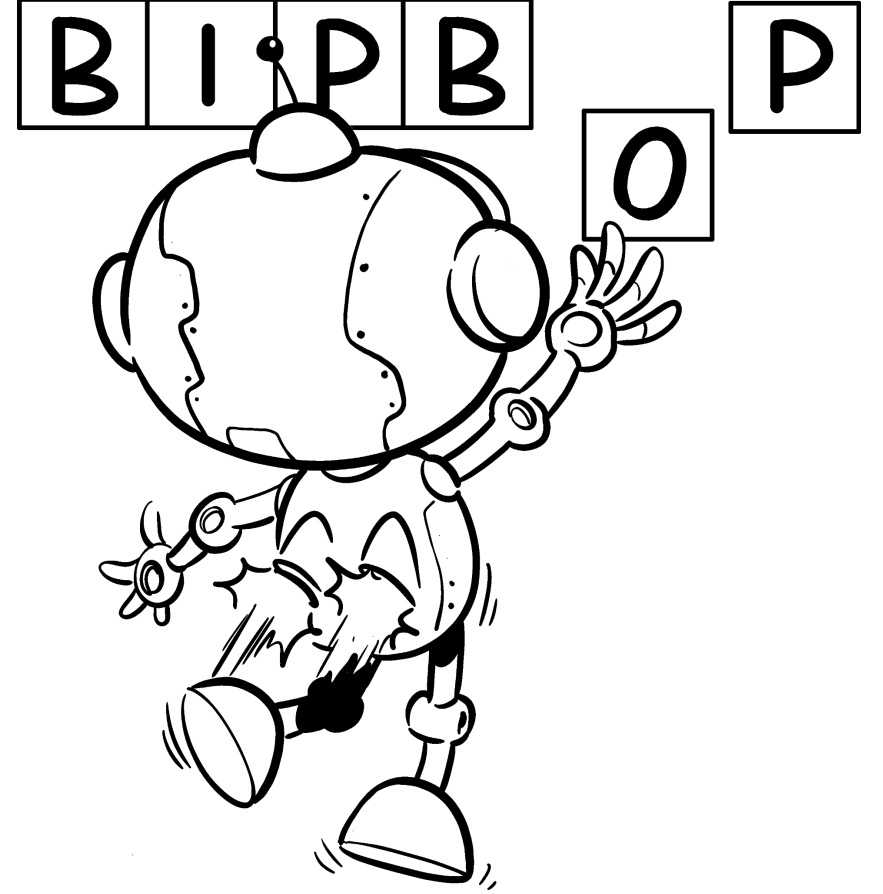
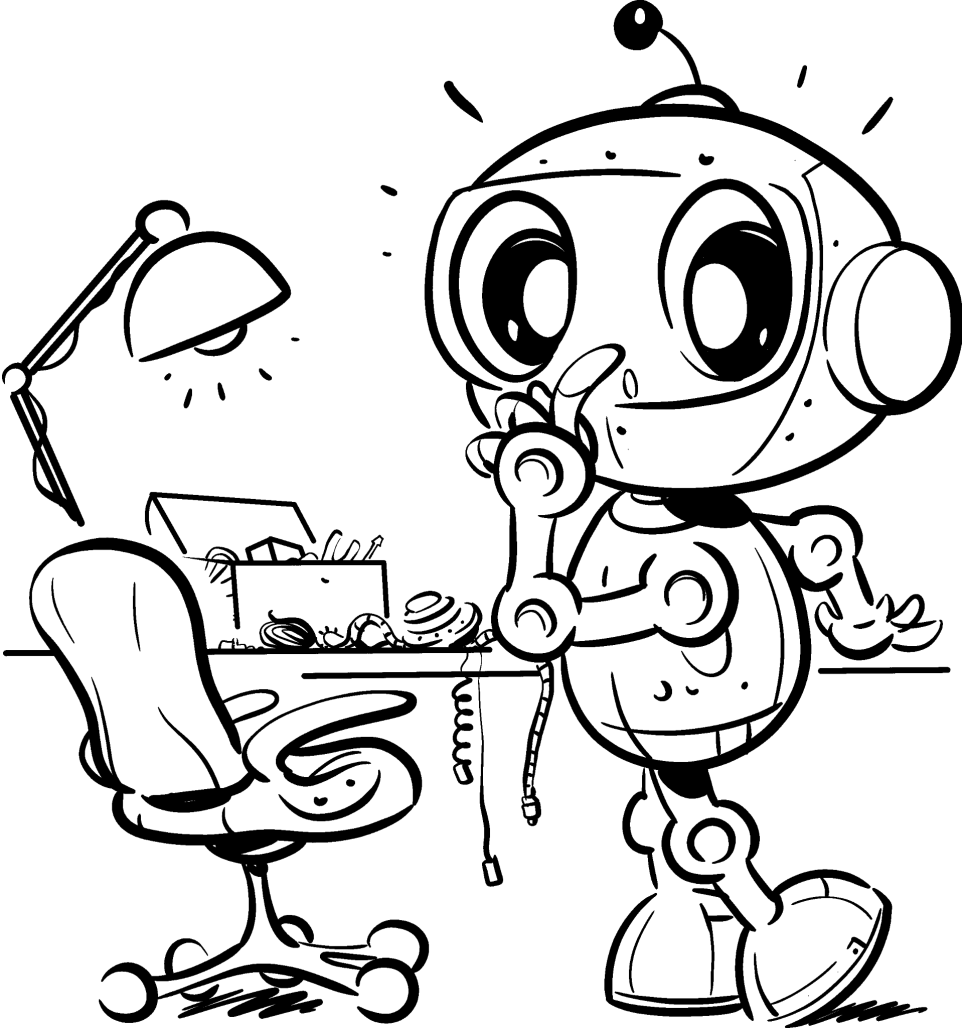
Bir gün, Bipbop içinde bir mikroçip olduğunu
öğrendi:

Rastgele Erişim Belleği – RAM



Random Access Memory - RAM

Genellikle, rastgele erişimli belleğin her hücresine sadece bir rakam veya harf saklanabilir.



RAM'e birden çok harf içeren bir kelime yazmak için birkaç hücre kullanmak gerekir.

Çok basit!

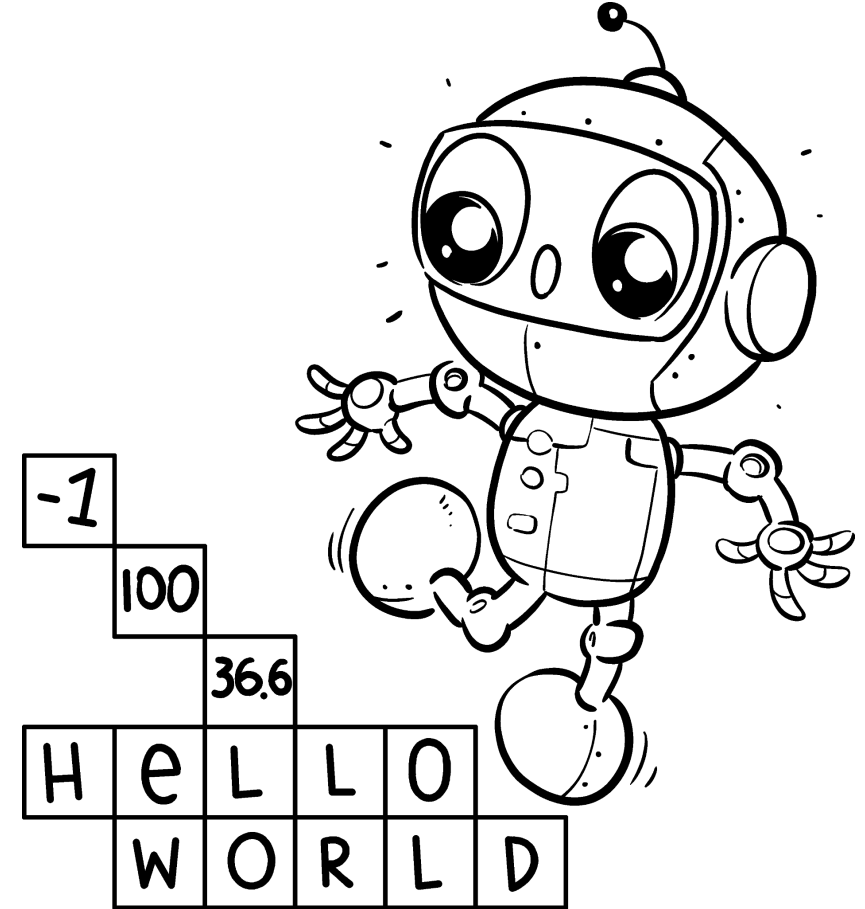
Bugün Bipbop şunları öğrendi:

- Robotlar ve herhangi bir elektronik cihazın RAM'i - rastgele erişimli belleği vardır.
- RAM, devasa bir graf kağıdı veya bir tabloya çok benzer.
- Genellikle, RAM'in her hücresinde bir rakam veya harf saklanabilir.
- Bir değişken, bir veya daha fazla hücrede bir bütün bilgi parçasının saklandığıdır.
- Değişken hücelere farklı isimler verilir ve bir hücreyi diğerinden ayırt etmek için kullanılır.
- Değişkenler üzerindeki işlemler genellikle sağdan sola doğru yapılır. Bu biraz alışılmadık olabilir.

Bu, hücrelerin - değişkenlerin dünyasına heyecan verici bir yolculuktu!

Bilgi saklamak için bir veya birkaç ardışık hücreye:

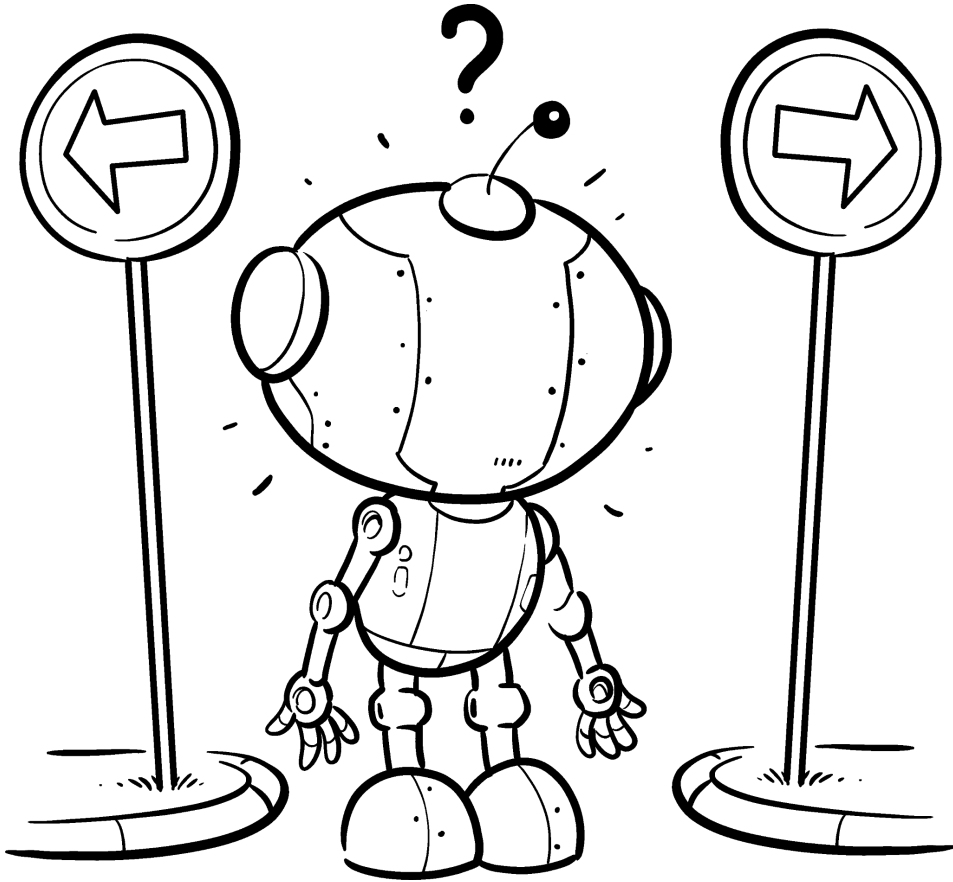
Değişken denir



Muhtemelen, değişken hücre içindeki bilginin değişebilir neden dolaydır.

Matematikte işlemlerin soldan sağa yapılması alışılmış bir şeydir. Robotlar genellikle işlemleri tersine - sağdan sola doğru yaparlar.

4	=	2	+	2
---	---	---	---	---



Hiçbir şey karmaşık değil, ama biraz alışmadık.

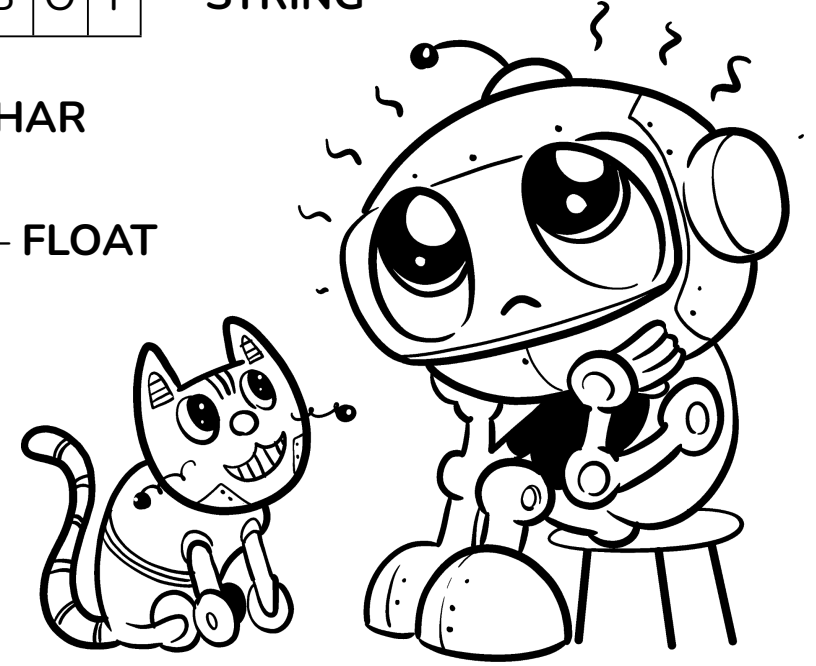
İşte Bipbop'un değişken türlerini tanımladığı gibi

36.6 — **FLOAT**

R O B O T — **STRING**

X — **CHAR**

99.8 — **FLOAT**



S U P E R — **STRING**

C A T — **STRING**

77 — **INT**